Volume 7 Issue 5 (2023) Pages 5359-5368
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Implementasi Pengenalan Budaya Lokal di Sentra Seni pada Anak Usia 4-6 Tahun

Ni Kadek Aris Rahmadani[1], Neneng Tasuah[2], R. Agustinus AEN[3], Dinda Alianda[4], Dayati Erni Cahyaningrum[5]
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Semarang, Indonesia(1,2,3,4,5)
DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.4272

Abstrak
Pengenalan budaya di sekolah sangat penting, dimana anak usia dini dapat mengenal dan melestarikan budaya di Indonesia, khususnya budaya lokal dimana mereka tinggal. Lembaga ini mengembangkan tema budaya lokal sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan, khususnya pada pembelajaran di sentra seni. Sentra ini berfokus memberikan kesempatan dalam mengembangkan berbagai keterampilan, seperti menempel, melipat menggunting, melukis, serta membuat karya seni. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana pengenalan budaya lokal dalam pembelajaran di sekolah melalui sentra seni. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan studi kasus. Penelitian dilakukan di TK Islam Hidayatullah pada anak usia 4-6 tahun. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan analisis data dengan *Miles and Huberman*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengenalan budaya lokal Semarang melalui media seperti video, buku, cerita, media apersepsi, miniatur, wayang, serta kegiatan yang dapat mengembangkan kegiatan di sentra seni. Guru berperan menyediakan berbagai alat dan bahan yang bervariasi, serta menyusun perangkat pembelajaran
Kata kunci: *budaya lokal; sentra seni; anak usia 4-6 tahun*

Abstract
The introduction of culture in schools is very important, where young children can learn and preserve culture in Indonesia, especially the local culture where they live. This institution develops local cultural themes according to their characteristics and needs, especially in learning at the art center. The art center focuses on providing opportunities to develop various skills, such as sticking, folding, cutting, painting, and creating art. The research aims to find out how the intiduction of local culture in learning at school through the art center. The research approach used is descriptive qualitative with case study. The study was conducted at the Islam Hidayatullah Kindergarten for children aged 4-6 years. Data collection techniques used were interviews, observation, interviews, and data analysis with Miles n Huberman. The results showed that the introduction of Semarang local culture through media such as videos, books, stories, apperception media, miniatures, wayang, as well as activities that can develop activities in art centers. Teachers play a role in providing a variety of tools and materials, as well as developing learning tools.
Keywords: *local culture; art center; children aged 4-6 years*

✉ Corresponding author : Ni Kadek Aris Rahmadani
Email Address : kadekaris@mail.unnes.ac.id (Semarang, Indonesia)
Received 24 February 2023, Accepted 28 July 2023, Published 6 October 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.4272

Pendahuluan

Perkembangan dan pertumbuhan akan dialami oleh setiap manusia, dalam hal ini setiap anak akan mengalami periode perkembangan dan pertumbuhan dengan waktu yang berbeda-beda. Lembaga penyelenggara PAUD hendaknya melakukan pembelajaran dengan menggunakan model yang sesuai dengan kebutuhan anak. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran sentra. Dalam proses pembelajaran dilakukan di dalam lingkaran *(circle times)* dan serta bermain (Mutiah, 2015). Hal yang perlu dipahami dalam pelaksanaan model BCCT adalah waktu yang diperlukan anak dalam menggali pengalaman dalam tiga jenis main setiap harinya adalah intensitas bermain, sedangkan berbagai cara yang dilakukan oleh setiap anak untuk mendukung dan memberikan pengalaman yang beragam pada anak yaitu densitas main, salah satu contoh intensitas main adalah anak memilih sendiri kegiatan yang akan dilakukan, sedangkan densitas main misalnya anak menggunakan berbagai media yang telah disiapkan oleh guru (Sujiono, 2013). Sejalan dengan pernyataan Phelps bahwa melalui pembelajaran sentra anak menjadi lebih matang dan dapat merespon dalam menemukan sesuatu yang baru yang dibutuhkan oleh anak (Kostelnik et al., 2018).

Pengenalan budaya lokal pada pembelajaran di sekolah sangat penting tidak terkecuali untuk anak usia dini. Hal ini, diharapkan untuk penerus generasi muda dapat mengenal dan melestarikan budaya di Indonesia dengan baik. Budaya lokal yang beragam dapat diangkat menjadi beberapa sub-sub tema dalam setiap daerah, mulai dari ikon khas daerah, makanan khas, minuman khas, permainan tradisional, objek wisata sejarah, tarian, batik khas dan sebagainya. Sekolah ini menerapkan kurikulum yang telah dimodifikasi yaitu pengenalan budaya lokal yang diberikan pada kegiatan pembelajaran. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang bertema *game* edukasi. *Game* edukasi pengenalan budaya Indonesia ini adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih menarik dengan kebudayaan yang dimiliki, serta dapat digunakan secara berulang-ulang dengan materi yang berbeda-beda (Wahyudi et al., 2019). Sebagai salah satu media sarana hiburan dan alternatif untuk meningkatkan dan memperluas pengetahuan dalam mengenal budaya Sumatera (Damaiyanti & Siahaan, 2021). Pada era global saat ini di Indonesia sudah ada beberapa budaya asing yang masuk sehingga membuat generasi sekarang sedikit melupakan budaya sendiri (Ayu Megawaty et al., 2021).

Pembelajaran di TK harus disesuaikan dengan perkembangan zaman, yaitu dengan mengenalkan budaya lokal Semarang ini dengan berbagai kegiatan yang menyenangkan untuk anak. Melalui kegiatan yang menyenangkan ini, anak dapat mengembangkan keterampilan, kreativitas dalam mengenal dan melestarikan budaya lokal dimana ia tinggal. Beberapa contoh budaya lokal Semarang yang dapat dikenalkan kepada anak seperti batik khas Semarangan, Warag Ngendhok, makanan khas lumpia, bandeng, wingko, ikon wisata Semarangan yaitu Lawang Sewu, Sampokong, Kota Tua atau acara dugderan untuk mengawali datangnya bulan suci Ramadhan. Budaya dan sejarah memiliki nilai yang begitu penting guna menyalurkan kontribusi pada perkembangan anak terutama perilaku (Lestariningrum & Wijaya, 2019). Perilaku dapat dibentuk, diubah dan dikendalikan untuk mencapai tujuan tertentu (Putri Fauziah & Fitriyah, 2020). Hal ini yang menarik peneliti untuk melihat lebih dalam terkait dengan pengenalan budaya lokal dalam pembelajaran di sentra seni.

Studi yang dilakukan sebelumnya, masih ada beberapa lembaga yang belum sepenuhnya mengenalkan budaya lokal pada anak dalam setiap pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan hanya memberikan materi sesuai dengan tema atau tema tertentu misalnya tema tanah airku, pengenalan budaya masih bersifat umum dan lebih banyak mengenalkan berbagai budaya di Indonesia, belum secara spesifik. Dengan adanya tema budaya tersendiri di TK Islam Hidayatullah ini, pembelajaran di sentra seni dalam mengenalkan budaya lokal kepada anak. Salah satunya melalui kegiatan puncak tema budaya, guru membuat pagelaran hasil karya anak melalui berbagai kegiatan, misalnya kegiatan membatik Semarang dengan

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.4272

berbagai alat seperti spon, jari/ tangan, bahan alam dll. Sehingga anak dapat mengenal budaya lokal di sekitar atau daerah tempat tinggal anak. Guru dapat membuat kegiatan main dengan berbagai bahan-bahan yang ada disekitar, menggunakan *loosepart* atau media video pembelajaran lainnya. Sehingga guru belum memaksimalkan penggunaan bahan tersebut dalam kegiatan pembelajaran di sentra seni.

TK Islam Hidayatullah merupakan salah satu lembaga yang menggunakan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan BCCT, sentra dan STEAM. Dalam pembelajaran sentra terdapat beberapa pijakan, pemberian pijakan dari orang dewasa (dalam hal ini adalah guru) kepada anak harus menyesuaikan dengan tingkat kebutuhan bermain anak (Trawick-Smith & Dziurgot, 2011). Metode pembelajaran melalui pendekatan ini guru sangat memperhatikan ruang gerak anak yaitu kurang lebih tujuh meter setiap anak dan penataan lingkungan main di setiap sentra. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 13 dengan memiliki karakteristik tersendiri dalam pemilihan tema dengan menentukan tema sendiri yaitu persemesternya memiliki atau mengambil tiga tema besar. Pemilihan tema tersebut akan diturunkan menjadi beberapa sub tema dan sub-sub tema lainnya. Dalam pelaksanaan pembelajaran ini TK Islam Hidayatullah menerapkan kombinasi kurikulum K13 dan lebih menekankan pada aspek perkembangan agama.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif dengan desain penelitian studi kasus. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur statistik atau dengan cara kuantitatif. Data kualitatif ini berbentuk deskriptif, yaitu kata-kata lisan atau tulisan tentang tingkah laku manusia yang dapat diamati (Imran, 2015). Teknik pengumpulan data wawancara, observasi dan dokumentasi. Peneliti melakukan wawancara kepada Kepala Sekolah, guru kelompok A dan B. Panduan wawancara terdiri dari aspek budaya lokal meliputi keberagaman budaya di Semarang, penentuan tema dan proses pengenalan budaya lokal dan sentra seni meliputi aspek perkembangan anak, tahapan pembelajaran, kreativitas, penggunaan media dan bahan serta penilaian. Observasi dilakukan untuk melihat proses pembelajaran dimulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Dokumentasi dengan melihat rancangan pembelajaran yaitu RPPM dan RRPH, serta berupa foto kegiatan penelitian. Adapun teknik analisisnya akan menggunakan analisis data *Miles and Hubermen* yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan yang diilustrasikan pada Gambar 1 (Miles et al., 2014). Gambar 1 disajikan bagan teknik analisis data yang digunakan.

Gambar 1. Teknik analisis data menurut *Miles and Hubermen*

Hasil dan Pembahasan

Pengenalan Budaya Lokal pada Anak Usia 4-6 Tahun

TK Islam Hidayatullah Semarang menggunakan kurikulum K13 yang dimodifikasi dengan ciri khas lembaga yaitu berbasis Islami. Dalam penentuan tema pengenalan budaya lokal, sudah dilakukan sejak dulu dengan melakukan diskusi bersama sehingga dalam setiap tahunnya melaksanakan tiga tema besar. Dengan adanya tema ini lembaga mengharapkan anak yang berada pada jenjang KB, TK A, dan TK B di TK Islam Hidayatullah memiliki pengalaman belajar tentang budaya. Selain itu, agar guru juga dapat lebih berinovasi dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan untuk anak. Manfaat lain adalah

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.4272

dapat memberikan contoh bagi lembaga lain untuk dapat menerapkan tema budaya lokal dalam berbagai program di sekolah. Salah satu kegiatan pengenalan budaya lokal dapat dilakukan melalui permainan, karena dapat melestarikan dan memupuk rasa cinta terhadap budaya sendiri, dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Sehingga anak mendapatkan pengalaman, pengetahuan dan keterampilan (Karwati, 2014).

Hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru TK A dan TK B terkait dengan pengenalan budaya lokal di sentra seni sebagai berikut guru mengenalkan keberagaman kebudayaan lokal Semarang menggunakan berbagai media seperti video pembelajaran, buku cerita, miniatur, gambar, kegiatan bermain, media apersepsi nyata yang dapat dihadirkan langsung untuk dimainkan setiap anak. Pengenalan budaya lokal di Semarang yang sangat beragam seperti makanan atau minuman khas, permainan tradisional, tradisi dugderan, tempat-tempat wisata yang menjadi ikon kota, maupun keberagaman kain batik. Pengenalan budaya lokal ini sangat penting agar anak tetap mengenal, mencintai, menjadi tali penyambung antar generasi selanjutnya, sehingga anak tidak kehilangan jati diri, mengetahui keberagaman kebudayaan di lingkungan tempat tinggal anak. Mainan susun balok seimbang merupakan salah satu kearifan Yogyakarta dapat meningkatkan enam aspek perkembangan dan mengenalkan nilai budaya Indonesia, serta dapat dikenal oleh masyarakat Indonesia maupun manca negera (Suyadi & Selvi, 2020).

Permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam pengenalan budaya lokal pada sentra seni adalah 1) anak tidak mau melakukan kegiatan kreatif di sentra seni sehingga guru mencari cara dan evaluasi untuk menemukan strategi pembelajaran yang cocok, 2) anak menangis ketika belum bisa sedangkan untuk anak yang membutuhkan bantuan apabila guru sedang mengatasi masalah lainnya berupa pemberian penguatan agar berani berkomunikasi dengan teman sebayanya untuk bertanya caranya dan anak lebih semangat ketika bertanya ke temannya. Selain itu, komunikasi dan pemberian penguatan, 3) materi masih terasa asing bagi anak bahkan, misalnya anak belum memiliki informasi terkait dengan ikon Warak Ngendhog di budaya dugderan, 4) anak belum menguasai tahap perkembangan dengan ini peran guru memberikan fasilitas sehingga masalah terminimalis, 5) anak masih masuk setengah (*hybrid*) dikarenakan pandemi, 6) aspek perkembangan motorik anak masih kurang sehingga guru memberikan stimulasi, misalnya anak mengalami kesulitan ketika menggunting, 7) kreativitas menghasilkan karya yang berbeda contoh membuat pola batik. Salah satu kegiatan yang dapat diberikan pada anak adalah kegiatan membatik. Dengan membatik memberikan pengaruh kemampuan motorik halus yaitu koordinasi mata dan tangan, mengolah jari jemari, dan memberikan penguatan dan motivasi kepada setiap anak secara berulang (Pertiwi et al., 2022). Guru harus mampu menyusun perencanaan pembelajaran dengan baik, meliputi 1) perencanaan dibuat berdasarkan tema yang disesuaikan dengan lingkungan, 2) materi yang dipilih sesuai karakteristik anak dan sesuai tema lingkungan sekitar anak, 3) menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta bermakna bagi anak (Novitawati & Anggreani, 2021).

Metode yang digunakan yaitu guru mengajak anak untuk bercakap-cakap, bercerita, langsung dengan cara anak mencoba melihat, merasakan, bahkan memainkan selanjutnya mencoba makanan khas Semarang, gambar, menonton video, buku cerita, tanya jawab, pemberian tugas proyek atau individu diragam main, eksperimen campur warna, demonstrasi, dan bernyanyi. Media yang digunakan guru dalam mengenalkan budaya lokal yaitu media yang sudah disiapkan di sentra seni diantaranya bahan alam batu, rating maupun bahan buatan plastik, dan kertas, serta menggunakan buku cerita, peraga karya seni, atau pemanfaatan teknologi berupa video. Pengenalan budaya lokal akan lebih bermakna salah satunya adalah dengan mendengarkan cerita, melalui cerita anak dapat mengembangkan imajinasi, sehingga merubah pola pikir sesuai dengan nilai-nilai budaya yang disampaikan (Rahmawati, 2012). Hal ini sejalan dengan penelitian terkait dengan pengembangan video cerita anak tema budaya lokal Sumatera Selatan yaitu Palembang dengan empat tema yakni pengenalan rumah adat Limas, makanan khas pempek, tarian Gending Sriwijaya dan pakaian

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.4272

adat berupa Aesan Gede dan Aesan Pak Sangko. Media video cerita anak ini menjadi alternatif media pembelajaran untuk mengenalkan kebudayaan lokal sejak dini (Syafdaningsih & Pratiwi, 2022).

Pengenalan Budaya Lokal di Sentra Seni

Guru menentukan tema/sub tema/ sub-sub tema dilakukan dengan musyawarah melalui rapat tahunan dengan kepala sekolah, koordinator guru, guru sentra yaitu dengan merencanakan dan memilih tema yaitu berupa tema budaya yang telah dipersiapkan dua tahun lalu menuju ajaran baru. Serta guru mendiskusikan tema besar dan pembuatan sub tema dengan mempertimbangan cocok tidaknya tema tersebut dikenalkan sesuai tingkatan usia untuk kelompok A dan B. Dalam perancangannya guru menentukan program semester, RPPM, dan RPPH melalui bekerja sama secara tim dan menentukan penanggungjawab. Penentuan tema ini juga memperhatikan waktu untuk menyesuaikan kondisi lingkungan dan sesuai dengan kebutuhan anak.

Perencanaan pembelajaran di sentra seni dikembangkan secara bersama-sama oleh guru di semua jenjang pendidikan. Menentukan ragam main sesuai jumlah anak yang akan bermain dan belajar di kelas. Perancangan juga memperhatikan tahapan perkembangan dan penguasaan anak. Ragam main yang dirancang dilaksanakan dua kali putaran dengan putaran pertama merancang kegiatan lego membuat permainan tradisional, gambar batik di kain, menyanyikan lagu tradisional dengan alat musik, membuat pola AB AB di gambar batik. Selanjutnya, untuk putaran kedua menggambar Warak Ngendhog, membuat makanan tradisional dari kertas, meronce dengan menyiapkan alat dan bahan. Untuk guru sentra lain menyiapkan RPPH, RPPM yang telah disiapkan guru sentra seni maka guru sentra lain mempersiapkan dengan mempelajari dan mengecek kondisi ragam mainan yang telah di *setting* apakah perlu ditambah alat dan bahannya atau tidak sesuai kondisi kelas lalu guru memberikan semangat agar anak optimal dalam berkarya serta memberikan evaluasi ke guru sentra seni untuk kegiatan ragam mainnya. Penerapan metode demontrasi dan unjuk kerja menjadi salah satu strategi pembelajaran di sentra seni, karena lebih menarik dan menyenangkan (Mujiyem & Pamungkas, 2022).

Guru mempersiapkan dan menyediakan alat dan bahan untuk kegiatan main di sentra seni, berupa bahan buatan batu, manik, benang, lem, stik es krim, kelereng dan bahan alam, kertas, pom pom, tisu, kain batik, pewarna, dan bahan alam berupa daun, ranting, biji-bijian untuk penentuan bahan tergantung ragam mainannya dengan memperhatikan kebutuhan maupun syarat setting dan didominasi oleh *loose part*. Penerapan model pembelajaran sentra dapat menstimulus anak untuk dapat mengoptimalkan enam aspek bidang perkembangan anak, melalui media pembelajaran yang digunakan adalah APE dan pemanfaatan bahan bekas (Ulya et al., 2019). Dari beragam bahan yang digunakan hasil yang diperoleh dalam pengenalan budaya lokal kreativitas anak menjadi berkembang, anak dapat mengenal budaya lokal dari yang tidak tahu menjadi tahu seperti Warak Ngendhog, batik khas Semarang, dan makanan tradisional. Selain itu, aspek perkembangan moral agama, fisik motorik khususnya motorik halus, bahasa, seni, kognitif mengalami peningkatan. Peningkatan ini dapat dicatat dan dinilai oleh guru dengan cara membuat rubrik penilaian sesuai dengan kegiatn mainnya, seperti penilaian aspek perkembangan anak, catatan anekdot, portofolio anak, hasil karya, dan penilaian observasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan melalui observasi, wawancara dan kajian literatur terkait dengan dokumen dan proses pembelajaran. Proses penyusunan perangkat pembelajaran, peran guru adalah menyusun dan memilih tema yang akan digunakan. Penyusunan program semester, RPPM, RPPH, bahan ajar, materi pembelajaran, LKPD/ lembar kerja anak, serta penilaian. Dalam penyusunan perangkat pembelajaran tersebut, guru melakukan diskusi bersama kepala sekolah dan guru kelompok A dan B di sentra seni. Penentuan tema atau subtema sesuai dengan kurikulum yang digunakan, walaupun ada tema tambahan yang dipilih sekolah ini. Membuat kegiatan main di sentra seni dengan bermacam-

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.4272

macam alat dan bahan, pembagian kelompok main, mempersiapkan LKPD yang digunakan untuk mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan, mencatat semua aktivitas anak yang dilakukan anak selama proses pembelajaran berlangsung kedalam rubrik penilaian. LKPD merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran di kelas (Firdaus & Wilujeng, 2018). Salah satu penggunaan buku aktivitas anak berbasis budaya lokal Kalimantan Selatan dapat digunakan oleh guru sebagai panduan dalam pelaksanaan pembelajaran dan sumber belajar sesuai dengan tema yang dipilih (Anggreani, 2021). Pada pelaksanakan pembelajaran guru menggunakan berbagai metode seperti bercerita, bernyanyi, praktik langsung, darmawisata, demonstrasi dan sebagainya. Upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik adalah dengan menggunakan berbagai strategi, menggunakan metode, materi serta media yang baru bagi anak (Susanto, 2014). Sehingga metode yang digunakan tepat, sesuai dengan aspek perkembangan anak, serta informasi dan pengetahuan yang dimiliki oleh setiap anak.

Pendekatan BBCT yang digunakan di TK Islam Hidayatullah, diharapkan agar proses pembelajaran lebih berpusat pada anak, mengedepankan masing-masing aspek perkembangan anak, memberikan kesempatan anak untuk belajar sesuai dengan keinginan anak, serta dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Sejarah penerapan model pembelajaran BBCT atau sentra ini berawal dari teori belajar kontruktivisme, yaitu bahwa anak didik tidak berfokus pada guru yaitu dengan menghafal semua materi yang diberikan, tetapi peserta didik dapat membangun pengetahuan sendiri (Phelps, 2006). Sejalan dengan pendapat Phelps, TK Islam Hidayatullah sudah menerapkan proses pembelajaran yang mengutamakan setiap anak berproses sesuai dengan perkembangannya, mampu menyelesaikan permasalahan sederhana, serta dapat membuat kegiatan lebih menyenangkan. Guru di sentra seni memberikan kebebasan anak untuk berkreasi, memilih kegiatan main sesuai dengan sub tema yang ditentukan.

Guru sebagai fasilitator perlu untuk mempersiapkan lingkungan pembelajaran yang nyaman, kondusif dan dapat mengembangkan kreativitas setiap anak sehingga anak menggali informasi sendiri melalui berbagai sumber belajar yang telah disiapkan sesuai dengan kebutuhan setiap peserta didik (Mulyasa, 2007). Pendidk sebagai fasilitator, motivator dan evaluator dalam pembelajaran sentra seni dalam pengembangan kreativitas, harus memahami langkah-langkah dalam memberikan kegiatan pada anak (Hermansyah, 2019). Guru menyiapkan alat dan bahan yang bervariasi dalam setiap kegiatan pembelajaran, estimasi waktu dan tingkat kerumitan pada setiap kegiatan main. Dengan harapan anak mampu membuat hasil karya yang beragam tidak seragam, menyelesaikan kegiatan dengan baik, serta dapat meningkatkan aspek perkembangan bahasa, motorik halus, sosial emosional, kognitif dengan baik serta dapat menyelsaikan permasalahan sesuai dengan tingkat kerumitan yang telah disusun. Hasil penelitian terkait media budaya lokal yang dapat digunakan seperti Ensiklopedia Superhero Jowo, dalam media ini dapat dijadikan sebagai salah satu media alternatif lainnya, dengan menggunakan berbagai tokoh karakter wayang yang ada di Indonesia. Banyak tokoh pewayangan yang dapat dikenal oleh anak sesuai dengan ciri khas dan karakteristik masing-masing. Media ini dapat mengenalkan berbagai karakter positif yang dapat ditiru atau diterapkan oleh anak dalam kehidupan sehari-hari (Noor Isnaini et al., 2018). Gambar 2 disajikan dokumentasi proses pembelajaran dengan tema ragam budaya Kotaku.

Kegiatan proyek dibagi menjadi proyek besar yang terdiri dari dua tim dalam satu kelas dan sedang yang terdiri dari tiga sampai empat orang dalam satu tim. Pembelajaran proyek dapat memberikan pengalaman kepada anak dalam mengeksplorasi lima indera dan tubuh untuk melakukan aktivitas yang menyenangkan, dengan belajar nilai-nilai budaya dan memahami lingkungan budaya (Widiastuti, 2012). Sedangkan metode pembagian tugas secara individu, untuk mengetahui tahap perkembangan siswa dalam bermain. Di sentra seni guru mengenalkan tradisi budaya dengan mengenalkan ikon dugderan yaitu Warak Ngendhog melalui ragam main membuat hasil karya. Diberitahukan juga bahwa Warak

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.4272

Ngendhog itu tidak nyata melainkan binatang animatif gambar orang Semarang yang memadukan kepala naga dan badan kambing. Anak dapat melakukan kegiatan membuat hasil karya seni baik individu maupun projek kelompok. Perkembangan anak seperti bahasam kognitif, seni dan sosial emosional dan kemandirian anak berkembang baik (Fitria et al., 2019).

Gambar 2. Proses pembelajaran dengan tema ragam budaya Kotaku

Hasil yang diperoleh anak ketika mempelajari budaya lokal yaitu anak menjadi tahu mengenai lagu-lagu anak dengan bahasa Jawa, permainan tradisional yang dimainkan orang-orang zaman dahulu, objek wisata khas Semarang, alat musik dari Semarang, makanan tradisional, dan tradisi-tradisi yang sudah ada sejak dahulu seperti dugderan. Di sentra seni berdasarkan aspek moral agama dapat melatih anak untuk berdoa sebelum bermain, berbagi, bermain dengan senang hari, dan lebih bersyukur dapat bermain. Berdasarkan aspek bahasa dapat membuat anak tau arti dari kata-kata sederhana bahasa jawa. Berdasarkan aspek motorik dapat membuat anak lebih berani menggunakan alat permainan seperti jaranan serta motorik halus pun dapat lebih terasah. Berdasarkan aspek seni dapat menjadikan anak lebih berkreatif. Berdasarkan aspek kognitif dapat membuat anak mengenal pencampuran warna, konsep penjumlahan, bentuk-bentuk geometri, dan sebagainya.

Budaya lokal memainkan peran penting khususnya dalam pada kurikulum anak usia dini. Belajar dari model dan pendekatan yang beragam selama transformasi kurikulum mereka sesuai dengan kebijakan Pemerintah, sehingga tuntutan dan motif yang saling bertentangan. Kemudian kontradiksi-kontradiksi ini pada gilirannya diselesaikan oleh budaya lokal untuk mencapai hibridisasi dan inovasi kurikulum, serta mewarisi budaya (Yang & Li, 2022). Hasil penelitian tersebut sesuai dengan visi dan misi TK Islam Hidayatullah, tidak hanya berfokus pada agama karena berbasis keagamaan tetapi juga memasukkan tema budaya lokal dalam kurikulum yang digunakan. Kebudayan mengacu pada kurikulum yang digunakan dan nilai-nilai budaya guru, dengan memberikan ruang yang lebih luas kepada anak-anak (Shayan, 2022).

Merancang pembelajaran berbasis budaya lokal seorang guru perlu memperhatikan beberapa hal-hal, seperti yang dijelaskan oleh (Widiastuti, 2012) terkait dengan menstimulasi kecerdasan majemuk anak usia dini dengan pembelajaran proyek berbasis budaya lokal, sebagai berikut: 1) menentukan tema, 2) tujuan pembelajaran, 3) memilih materi dan kegiatan, 4) merencanakan pembelajaran proyek, 5) mempersiapkan alat dan bahan, 6) menyiapkan media pembelajaran, seperti APE, 7) menyeting tempat main, 8) merancang RKM, RKH dan penilaian 9) mengevaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan. Dalam pembelajaran di sentra, guru juga dapat memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menggali informasi dan pengetahuan sesuai dengan subtema. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengkreasikan hasil karya sesuai dengan imajinasi setiap anak. Pelaksanaan pembelajara melalui sentra seni dalam mengembangkan kreativitas anak, menggunakan empat pijakan. Perencanaan sesuai dengan RPPH yang telah disusun, pelaksanaan sesuai dengan kegiatan di RPPH, media, bahan dan alat bebas untuk digunakan oleh setiap anak, guru melaksanaan

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.4272

evaluasi terhadap hasil karya anak sesuai dengan ide dan kreativitas masing-masing anak (Yanti Fauziah, 2015).

Simpulan

Kegiatan pengenalan budaya lokal di sentra seni TK Islam Hidayatullah dengan mengenalkan ikon Kota Semarang, makanan atau minuman khas, tempat wisata, batik asli Semarang, permainan tradisional, tradisi yang ada di Kota Semarang dan sebagainya. Tema budaya lokal dirumuskan menjadi beberapa sub tema/ sub-sub tema sesuai dengan kebutuhan sekolah/ kurikulum yang dibuat sebelumnya. Guru menyusun perangkat pembelajaran berupa RPPM, RPPH (dalam RPPH ini mencakup beberapa kegiatan yang akan dilakukan oleh anak dalam satu hari), bahan ajar (materi berupa sejarah terbentuknya daerah Semarang, asal usul nama Semarang dsb), media pembelajaran (media yang akan digunakan guru untuk menjelaskan terkait dengan subtema yang dipilih, mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan di setiap ragam main), membuat LKPD dengan tujuan digunakan sebagai lembar evaluasi terkait dengan materi yang disampaikan, serta menyusun penilaian, berupa catatan anekdot, penilaian hasil karya anak, lembar observasi terkait ragam main, serta guru melakukan dokumentasi berupa foto atau video setiap kegiatan anak. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran yaitu memberikan motivasi dan mengembangkan berbagai variasi kegiatan untuk anak dalam membantu mengenal budaya lokal.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada kepala sekolah, guru serta anak-anak TK Islam Hidayatullah Semarang serta kepada pihak-pihak terkait sehingga penulisan artikel dapat terselesaikan dengan baik.

Daftar Pustaka

Anggreani, C. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Bermuatan Budaya Lokal untuk Anak Usia Dini. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(6), 3500–3508. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.882

Ayu Megawaty, D., Sani Assubhi, Z., & Aziz Assuja, M. (2021). Aplikasi Permainan sebagai Media Pembelajaran Peta dan Budaya Sumatera untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komputasi*, *9*(1), 58–66. https://doi.org/10.23960%2Fkomputasi.v9i1.2779

Damaiyanti, L., & Siahaan, M. (2021). Game Edukasi Pengenalan Budaya Sumatera Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Pusdansi*, *1*(1), 1–9. http://pusdansi.org/index.php/pusdansi/article/view/20

Firdaus, M., & Wilujeng, I. (2018). Pengembangan LKPD Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, *4*(1), 26–40. https://doi.org/10.21831/jipi.v4i1.5574

Fitria, E., Rachmi, T., & Widiasih, A. P. (2019). Penerapan Kegiatan Sentra Seni pada Pembelajaran di PAUD. *Jurnal Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, *9*(1), 54–60. https://doi.org/10.31000/ceria.v12i1.2859

Hermansyah, H. (2019). Pembelajaran melalui Sentra Seni dalam Mengembangkan kreatifitas Anak Usia Dini. *Nur El-Islam: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, *6*(1), 108–127. https://doi.org/10.51311/nuris.v6i1.120

Imran, H. (2015). Penelitian Komunikasi: Pendidikan Kualitatif berbasis Teks (Communication Research of Text-Based Qualitative Approach). *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, *19*(1), 129–139. https://doi.org/10.17933/jskm.2015.190109

Karwati, E. (2014). Pengembangan Pembelajaran dengan Menekankan Budaya Lokal pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Edu Humaniora*, *6*(1), 53–60. https://doi.org/10.17509/eh.v6i1.2861

Kostelnik, M. J., Soderman, A. K., Whiren, A. P., & Rupiper, M. L. (2018). *Developmentally Appropriate Curriculum: Best Practices in Early Childhood Education* (Seventh). Person Education.
Lestariningrum, A., & Wijaya, I. P. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal di TK Negeri Pembina Kota Kediri. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, *8*(2). https://doi.org/10.26877/paudia.v8i2.4755
Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publication Inc.
Mujiyem, M., & Pamungkas, J. (2022). Penerapan Metode dan Strategi Pembelajaran Seni pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 6198–6207. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3112
Mulyasa, E. (2007). *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. PT. Remaja Rosdakarya Offset.
Mutiah, D. (2015). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Prenada Media Group.
Noor Isnaini, F., Lestari, D., Utami Krahayon, M., & Ika Safitri, H. (2018). Edi Surojo Media Pengenalan Kebudayaan Lokal Berbasis Karakter untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, *7*(1), 53–60. https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/24445
Novitawati, N., & Anggreani, C. (2021). Pengembangan Perencanaan Pembelajaran Bermuatan Budaya Lokal Tepian Sungai pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 220–230. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.767
Pertiwi, A. D., Wahyuningsih, T., Layly, A. N., & Pertiwi, F. D. (2022). Implementasi Pembelajaran Membatik Berbasis Budaya pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 6225–6236. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3298
Phelps, P. C. (2006). *Beyond Centers & Circle Time, Scaffolding and Assessing the Play of Young Children* (2nd ed.). CCCRT.
Putri Fauziah, W., & Fitriyah, N. (2020). Pembelajaran Seni Pertunjukkan untuk Anak Usia Dini di Masa Pandemi dengan Local Genius Knowledge. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, *2*(2), 88–97. https://doi.org/org/10.17509/ebj.v2i2.27036
Rahmawati, Y. (2012). Pengenalan Budaya Melalui Bercerita untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, *1*(1), 72–78. https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2908
Shayan, T. (2022). The culture of childhood in (and) spaces of resistance. *Contemporary Issues in Early Childhood*, *23*(2), 122–138. https://doi.org/10.1177/1463949120966105
Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Edisi Revisi). PT Indeks.
Susanto, E. (2014). *Pembelajaran Akuatik Prasekolah: Mengenalkan Olahraga Air Sejak Dini* (Pertama). UNY Press.
Suyadi, S., & Selvi, I. D. (2020). Implementasi Mainan Susun Balok Seimbang Berbasis Kearifan Lokal Yogyakarta untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 373–382. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.345
Syafdaningsih, S., & Pratiwi, W. (2022). Pengembangan Video Cerita Anak Tema Budaya Lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(5), 4199–4209. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2336
Trawick-Smith, J., & Dziurgot, T. (2011). "Good-fit" Teacher-Child Play Interactions and the Subsequent Autonomous Play of Preschool Children. *Early Childhood Research Quarterly*, *26*(1), 110–123. https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2010.04.005
Ulya, T., Qori'ah, W., Hafidah, R., & Dewi, N. K. (2019). Model Pembelajaran Sentra pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, *7*(1), 89–103. https://doi.org/10.20961/kc.v7i1.35659
Wahyudi, I. I., Bahri, S., & Handayani, P. (2019). Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Komputer*, *5*(1), 71–76. https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/view/4470

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.4272

Widiastuti, S. (2012). Pembelajaran Proyek Berbasis Budaya Lokal untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, *12*(1), 59–71. https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2907

Yang, W., & Li, H. (2022). The Role of Culture in Early Childhood Curriculum Development: A Case Study of Curriculum Innovations in Hong Kong Kindergartens. *Contemporary Issues in Early Childhood*, *23*(1), 48–67. https://doi.org/10.1177/1463949119900359

Yanti Fauziah, P. (2015). Implementasi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Budaya Lokal di PAUD Full Day School. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, *2*(1), 39–54. https://doi.org/10.21831/jppm.v2i1.4842